

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Sinopsis Cerita

1. Alur cerita Aladin dan Jasmine

Aladin adalah seorang pria yang lahir dinegara Persia. Dia tinggal berdua dengan ibunya. Mereka hidup dalam kesederhanaan hingga pada suatu hari ada seorang lelaki yang mengaku bahwa ia adalah saudara kandung ayah Aladin yang telah meninggal. Aladin dan ibunya sangat bahagia karena dapat bertemu dengan saudaranya.

Suatu ketika Aladin diajak oleh pamannya untuk mencari pekerjaan. Pada saat melakukan perjalanan pamannya mengeluarkan mantra lalu dengan seketika terbukalah tanah. Lalu pamannya menyuruh Aladin untuk masuk dan mengambil lampu ajaib. Paman itu lalu memberi Aladin sebuah cincin dan menyuruhnya masuk kedalam gua untuk mengambil lampu ajaib yang ada didalam. Setelah sampai didalam Aladin sangat kaget karena didalam gua tersebut terdapat banyak permata, dan perhiasan. Aladin mengambil lampu ajaib yang dimaksud oleh pamannya. Akan tetapi, ketika sudah sampai diatas pintu yang terbuka hanya cukup untuk lampu antik saja. Aladin pun berpikir untuk berada didalam dan dengan seketika pintu itu pun tertutup rapat.

Sambil berdoa Aladin mengusap-usap lampu ajaib tersebut. Setelah digosok-gosok maka keluarlah asap dan Jin. Aladin sangat takut.

Lalu Jin itu minta maaf dan bertanya pada Aladin apakah ada yang bisa dia bantu, dan Aladin pun meminta agar ia diantar pulang. Ketika Aladin telah sampai dan bertemu dengan ibunya maka Jin kembali masuk ke dalam lampu ajaib.

Ketika bertemu dengan ibunya Aladin menceritakan tentang lampu ajaib tersebut dan membuktikannya dengan menyuruh Jin itu untuk menyajikan makanan. Suatu hari Aladin sangat terpesona dengan kecantikan dan kebaikan putri dari seorang raja yang bernama Jasmine. Sesampainya di rumah Aladin menceritakan pertemuannya kepada ibunya dan menyampaikan keinginannya untuk memperistri Jasmine. Ibunya lalu berangkat ke istana dan menceritakan maksud kedatangannya dan anaknya. Lalu raja bertanya apakah Aladin bersedia menjadikan putrinya sebagai istri dan dengan senang hati Aladin pun menjawab bersedia. Suatu ketika paman penyihir yang mengaku pamannya kembali datang dan merebut semua yang dimiliki oleh Aladin termasuk lampu ajaib dan Jasmine. Tanpa pikir panjang Aladin menggosok cincin yang pernah diberikan oleh penyihir tersebut dan ia memerintahkan Jin tersebut untuk merebut kembali apa yang telah direbut. Setelah Jin dapat merebut dan mengembalikan apa yang dimiliki oleh Aladin maka kerajaan pun kembali berbahagia.

http://www.ceritaanak.org/index.php?option=com_content&view=article&id=63:cerita-anak-dongeng-aladin&catid=34:cerita-dongeng-anak&Itemid=53

2. Penokohan Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine

Karakter Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine adalah rendah hati, penolong dan pandai. Selain itu Jin juga memiliki sifat yang ramah, humoris dan cerdik. Sifat penolong itu dapat dilihat ketika Jin menolong Aladin untuk bertemu dengan ibunya. Jin juga terlihat gagah dan bijaksana setiap menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Aladin.

3. Ciri fisik Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine

Ciri fisik yang dimiliki oleh Jin adalah memakai jenggot. Jin juga menggunakan rambut tambahan. Bentuk bibir yang dimiliki oleh Jin berbentuk kartu remi dengan warna putih. Selain itu Jin juga menggunakan *softlines* berwarna putih untuk menyamakan dengan warna bibir dan untuk menyambungkan dengan warna bagian mata.

B. Sumber Ide

1. Pengertian sumber ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru” (Sri Widarwati, 1996: 58). Menurut Widjningsih (1990:70) “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi”. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982: 171), “Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru”.

Menurut Triyanto, Noor Fitrihana dan Mohammad Adam Zerussalem (2011: 22), sumber ide adalah bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat berasal dari apa saja yang berada di sekitar manusia, contohnya dunia fauna, flora, beberapa bentuk geometris, kejadian aktual di masyarakat bahkan proyeksi masa depan maupun berbagai macam impian manusia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dipikirkan atau pun yang ada di sekitar kita. Sumber ide tidak perlu diambil secara keseluruhan melainkan dapat diambil bagian tertentu dan menarik atau yang memiliki keistimewaan lebih sebagai contoh menginginkan warnanya saja.

2. Penggolongan Sumber ide

Menurut Porrie Muliawan (2002: 09), penggalian sumber inspirasi untuk menciptakan sebuah desain terdiri dari:

- a. Sri Ardiyati Kamil (1986: 30-32)
 - 1) sejarah dan penduduk asli
 - 2) alam
 - 3) pakaian kerja
- b. Chaambeers
 - 1) Sejarah perkembangan mode
 - 2) Alam

c. Shaffer dan Tate

- 1) Klipping
- 2) Majalah mode
- 3) *Sheet book*
- 4) Musium
- 5) *Fine art*
- 6) *Contemporer art*
- 7) *Commersial art*
- 8) Film (*movies*)
- 9) *Home furniture*

3. Pengembangan Sumber ide

Menurut Hartatiyati Sulistio (: 104) sumber ide sebagai pengembangan busana dibagi menjadi 2 yaitu:

- a. Faktor-faktor penentu dalam kreasi baru
- b. Model kreasi baru

Tugas akhir ini mengembangkan sumber ide Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine yang didapat dari media visual yaitu internet. Melalui sumber ide yang didapat kemudian dibuat ciptaan baru tanpa mengubah wujud aslinya. Jadi pengembangan sumber ide yang digunakan adalah hasil dari kreasi lama yang diubah menjadi kreasi yang baru.

4. Sumber ide Gambar Jin

Tugas akhir ini menggunakan sumber ide Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine. Sumber ide untuk rias wajah diambil dari ilustrasi atau gambaran Jin aladin itu sendiri. Gambaran yang ada dalam benak anak-anak tentang Jin Aladin adalah sosok Jin yang baik dan yang memiliki badan besar dan memiliki badan berwarna biru. Sumber ide rambut diambil dari penokohan Jin itu sendiri. Dalam pagelaran ini Jin bukan mengenakan topi layaknya seorang bangsawan namun mengenakan rambut tambahan yang akan menunjukkan kesan humoris bagi yang melihatnya. Sumber ide body painting yang digunakan oleh Jin adalah asap yang menyerupai gumpalan awan. *Body painting* ini diaplikasikan pada bagian kaki dan perut. Sumber ide asap tersebut muncul ketika lampu ajaib tersebut digosok, maka muncullah asap dan Jin tersebut. Sumber ide untuk kostum berasal dari masyarakat di negara Persia sendiri yang selalu menggunakan celana dan rompi.



Gambar 1: Sumber Ide Jin
(sumber gambar: www.googleimage.com)

C. Desain

1. Pengertian desain

“Desain adalah suatu rancangan yang dapat diwujudkan pada bendanyata atau perilaku yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba”(Arifah A. Riyanto, 2003: 1). Menurut Sri Widarwati (1994: 2), “Desainadalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuatberdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur”. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 1), “Desainadalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur”. Berdasarkan beberapa pengertian desain di atas dapat disimpulkan desainadalah suatu rancangan benda nyata atau bahkan perilaku manusia yang dapatdirasakan, dilihat, didengar, dan diraba berdasarkan dengan bentuk,susunan garis, warna dan tekstur.

2. Unsur disain

a. Garis dan arah

1) Garis

Menurut Atisah Sipahelut Petrussumardi (1991: 24) yang dimaksud dengan garis adalah”hasil goresan dengan benda keras diatas benda alam (tanah, pasir, daun, batang pohon dan sebagainya)”. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:35), garis dapat dibedakan menjadi :

a) Garis Lurus

Garis lurus berdasarkan arahnya dapat dibedakan menjadi garis vertical, horizontal, dan diagonal. Garis lurus pada suatu hasil riasan akan memberikan kesan tegas dan berwibawa, bagi orang yang memakai kostum dengan garis lurus maka akan memberikan kesan tinggi dan berwibawa.

b) Garis Melengkung

Garis melengkung dapat dibedakan menjadi garis sedikit melengkung, garis melengkung biasa, dan garis sangat melengkung sehingga merupakan setengah lingkaran. Untuk bentuk garis melengkung ini dapat diaplikasikan dalam *styling* atau pembentukan rambut seperti *curly*. Selain itu dapat pula diaplikasikan untuk proses suatu *painting* dengan contoh *painting* yang digunakan seperti bunga mawar dll. Untuk pengaplikasian pada rias wajah dapat kita lihat pada bagian alis, *eye liner* dan bibir.

Garis mempunyai sifat yang dapat memberikan kesan pada suatu desain *make up* yaitu :

a) Garis lurus memberikan kesan keras, pasti, dan tegas.

Garis lurus tegak dapat memberikan kesan langsing dan tinggi. Sedangkan garis lurus datar memberikan kesan lebar atau memendekkan. Dalam riasan wajah garis lurus ini sering ditemukan dalam riasan wajah karakter.

Dapat juga digunakan untuk kostum dengan tampilan model kostum atau pun gambar yang ada pada kostum.

- b) Garis lengkung memberikan kesan luwes, lembut, riang, indah, feminine atau gembira. Untuk riasan wajah dengan menggunakan garis lengkung dapat dilihat dalam riasan mata sampai pada alis. Bagian kelopak mata yang akan diwarna sebaiknya memiliki garis lengkung yang indah agar maka klien dapat dipandang sebagai mata yang indah. Sedangkan untuk garis lengkung pada alis akan menampilkan kesan anggun dan feminim. Pada bagian *body painting* kita dapat menggambar dengan bentuk awan, asap atau bentuk bunga atau hewan lainnya. Untuk penataan rambut kita juga dapat menampilkan kesan garis yang melengkung pada sanggul atau pun pada *styling* yang akan dikenakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa garis adalah hasil goresan benda keras diatas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya.

2) Arah

”Setiap garis memiliki arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal) dan miring ke kiri dan

miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati, 2000: 8). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 32) ”Antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung”.

Menurut Widjingsih (1982: 4) setiap arah memberi kesan yang berbeda yaitu :

- a) Arah mendatar atau horizontal memberi kesan tenang, tentram, dan pasif.
- b) Arah tegak lurus atau vertikal memberi kesan agung, kokoh, stabil dan berwibawa.
- c) Arah diagonal memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerak perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa arah dan garis sangat berkaitan, dapat dikatakan demikian karena garis memiliki arah vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung, misalnya garis lipit yang dibuat vertikal, garis empire yang dibuat horizontal dan lain sebagainya.

b. Bentuk dan Bidang

1) Bentuk

”Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan”. (Sri

Widarwati, 1993:10). Menurut Soekarno dan Linawati Basuki (2004) "Bentuk merupakan rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami, yang akan dituangkan kedalam bentuk pola rancangan dan nantinya diwujudkan ke bentuk pakaian sebenarnya". Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu

- a) Bentuk geometris. Misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder.
- b) Bentuk bebas. Misalnya bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 242) bentuk dibedakan menjadi lima yaitu :

- a) Bentuk segi empat dan segi panjang.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran.
- d) Bentuk yang mempunyai sisi dan ruang.
- e) Bentuk sebagai hiasan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume.

2) Bidang

Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang dibatasi kontur dan merupakan 2 dimensi, menyatakan permukaan, dan memiliki ukuran Bidang dasar dalam seni rupa antara lain, bidang segitiga, segiempat, trapesium, lingkaran, oval, dan segi banyak lainnya

c. Ukuran

“Ukuran yang kontras atau berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai” (Widjiningsih, 1982: 5). Ukuran adalah dimensi benda yang menyangkut ruang dan dimensi manusia (Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991: 34). Maka dapat disimpulkan bahwa ukuran dapat menentukan panjang pendek dan besar kecil bentuk yang dapat menghidupkan desain, tetapi juga dapat menghasilkan ketidakserasian.

d. Warna

1) Pengertian warna

Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto 2009: 13 “warna dapat didefinisikan secara objektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif / psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan”.

2) Filosofi warna

Menurut filosofinya, warna terbagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* ialah merah, hijau, dan biru. Warna pokok *subtractive* menurut teori sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*). Dalam teori, warna-warna pokok *additive* dan *subtractive* disusun kedalam sebuah lingkaran. Didalam lingkaran tersebut warna pokok *additive* dan warna pokok *subtractive* saling berhadapan atau saling berkomplemen (Sadjiman Ebdi Sanyoto 2009: 16) .



Gambar 2: Skema Warna
(Sumber: <http://desaingratis.com/info/filosofi-warna/>)

e. Tekstur

”Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang

(transparan)” (SriWidarwati: 14). Menurut Widjiningsih (1982: 5) ”Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”. Menurut Chodiyah dan Wisri S. Mamdy (1982: 22) ”Tekstur adalah garis, bidang dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan”. Misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang. Permukaan dapat bersifat licin, polos, kasar atau bergelombang. Tekstur yang perlu diperhatikan dalam riasan wajah adalah tebal tipisnya pengaplikasian *foundation* dan bedak yang digunakan. Selain itu dalam pengaplikasian *body painting* tekstur juga sangat diperhatikan, apakah desain *painting* tersebut ingin menggunakan tekstur yang timbul atau sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Kosmetik dapat menimbulkan berbagai macam kesan dimana didalam pengaplikasian *make up* dapat ditemukan berbagai macam efek sesuai dengan kebutuhan akan peran dan kebutuhan.

f. Value (nilai gelap terang)

Value adalah tonalitas warna, terang-gelap warna atau derajat keterangan warna, yang memiliki skala value berupa sembilan tingkatan keabu-abuan. Tingkatan ini dimulai dari hitam lalu abu-abu tua yang berangsur-angsur menuju keabu-abu muda

sampai putih. Skala value ini untuk mengukur keterangan warna-warna atau sering disebut lightness, Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 85). Menurut Sri Widarwati (2000 :10) "Value (nilai gelap terang) adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna tersebut mengandung hitam dan putih dimana untuk sifat gelap menggunakan warna hitam dan untuk sifat terang menggunakan warna putih.

Unsur desain adalah beberapa hal yang akan digunakan dalam sebuah proses pendesainan. Unsur desain itu sendiri terbagi menjadi beberapa bagian yang diantaranya adalah garis dan arah, dimana garis terdiri dari garis lurus, garis melengkung, dan arah juga dibagi menjadi tiga yaitu arah yang mendatar / horizontal, arah tegak lurus / vertikal dan arah yang diagonal.

Unsur desain juga terdiri dari bentuk, bidang, ukuran, warna, tekstur, dan value. Bentuk juga memiliki bagian diantaranya, bentuk geometris, bentuk bebas, bentuk segi empat, dan segi panjang, bentuk segitiga dan kerucut, bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, bentuk yang mempunyai sisi dan ruang, serta bentuk yang digunakan sebagai hiasan.

3. Prinsip desain

Prinsip-prinsip desain menurut Prapti Karomah, (1990:32) meliputi kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama". Menurut Widjiningsih (1982 : 11), "Prinsip-prinsip desain adalah

suatu cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu”. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 :15) ”Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu”. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang terdiri kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama sesuai prosedur sehingga terjadi perpaduan yang dapat memberi efek tertentu.

D. Tata Rias Wajah

1. Pengertian tata rias wajah

Tata rias wajah adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon, Herman J. Waluyo (2006:137). Sementara Martha Tilaar (1995:2) mengatakan bahwa tata rias wajah adalah suatu seni yang bertujuan untuk mempercantik wajah dengan menonjolkan bagian yang sudah indah dan menyamarkan atau menutupi kekurangan pada wajah.

Tata rias adalah cara untuk merubah perawakan seseorang dengan menggunakan kosmetik, perubahan yang dilakukan dapat dilakukan pada bagian yang kurang sempurna atau bahkan pada bagian yang sudah sempurna sekalipun.

2. Jenis-jenis tata rias wajah

Menurut Herman J. Waluyo (2006:137-138) berdasarkan jenis rias, tata rias wajah dapat diklasifikasikan menjadi delapan jenis rias, yaitu sebagai berikut:

- a. Rias jenis, yaitu rias yang dapat mengubah peran.
- b. Rias bangsa, yaitu rias yang mengubah kebangsaan seseorang.
- c. Rias usia, yaitu rias yang mengubah usia seseorang.
- d. Rias tokoh, yaitu rias yang membentuk tokoh tertentu yang sudah memiliki ciri fisik yang harus ditiru.
- e. Rias watak, yaitu rias yang sesuai dengan watak peran.
- f. Rias temporal, yaitu rias yang dibedakan karena waktu atau saat tertentu.
- g. Rias aksen, yaitu rias yang hanya memberikan tekanan kepada pelaku yang memiliki anasir sama dengan tokoh yang dibawa.
- h. Rias lokal, yaitu rias yang ditentukan oleh tempat atau hal yang menimpa peran saat itu.

3. Tata rias wajah karakter

- a. Pengertian rias wajah karakter

Karakter *make up* (*Character Make up/Stage make up*) adalah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang aktor dan aktris di panggung. Rias wajah karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya/mukanya menyerupai muka peranan watak yang akan

dimainkan. Untuk mengungkapkan gambaran watak tersebut dapat dilakukan rias wajah yang menonjolkan secara realistis maupun non realistis. Rias wajah karakter ini dipergunakan untuk persiapan-persiapan bagi acara siaran TV, film, sandiwara, pentas mengikuti suatu pola umum dan biasanya perias mengadakan rapat naskah (*script conference*) dengan produser atau sutradara sebelum atau sesudah membaca naskah.

b. Ciri-ciri rias wajah karakter

- 1) Garis-garis rias wajah yang tajam.
- 2) Warna-warna yang dikenakan dipilih yang menyolok dan kontras.
- 3) Alas bedak yang digunakan lebih tebal.

c. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merias karakter

- 1) Menganalisa gambaran watak yang diinginkan,
- 2) Mewujudkan gambaran watak tersebut dengan mempertimbangkan 8 faktor yang menentukan yaitu:
 - a) Keturunan/ras/genetik.
 - b) Usia/umur.
 - c) Kepribadian misalnya berwatak keras, ramah, berwibawa, lucu, atau manja.
 - d) Kesempurnaan jasmani, atau adanya cacat yang menonjol.
 - e) Kesehatan, apakah tokoh itu orang yang akan ditampilkan sakit-sakitan.

- f) Mode busana, tidak rias wajahnya saja, tetapi juga tatanan rambutnya, busana dan perlengkapannya yang menunjang.
- g) Lingkungan, seorang yang hidup di daerah tropis tentunya beda dengan mereka yang hidup di daerah sub tropis.
- h) Pendidikan seseorang yang berasal dari kalangan terpelajar akan tampil beda dengan yang kurang terpelajar baik dalam hal tata rias wajah, rambut maupun busana dan perlengkapannya.

d. Prinsip rias wajah karakter

- 1) Karakter tata rias adalah menggarap tata rias pada wajah untuk merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan jangan sampai terlihat di tata rias, dilihat dari arah penonton. Ia harus kelihatan wajar, jadi harus memberikan gambaran yang nyata kepada penonton.
- 2) Tata rias jangan sampai mengganggu wajah pemain, *crepe hair* jangan sampai mengikat kebebasan urat-urat muka/wajah. Jadi jangan memberikan tata rias yang mengganggu kenyamanan wajah pemain itu sendiri.
- 3) *Make up* seorang pemain kelihatan dari jauh yaitu di atas panggung di bawah sinar lampu, harus mempertimbangkan faktor (*stage lighting*) dan jarak antara penonton dan pemain.

- 4) Tata rias yang baik memberikan bantuan besar sekali pada pemain, jadi mempergunakan tata rias sebagai bantuan yang penting pada *acting* tetapi tidak sebagai pengganti untuk *acting*.

e. Macam rias wajah karakter

- 1) Rias karakter dasar (tengkorak)
- 2) Rias karakter orang tua (sedih/menderita dan gembira)
- 3) Rias karakter dewasa pria
- 4) Rias karakter cacat/luka
- 5) Rias karakter lucu/badut
- 6) Rias karakter binatang
- 7) Rias karakter nenek sihir (Mak Lampir, Nini Pelet, dan lain-lain).

http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias_wajah_karakter_orang_tua_bella.pdf

4. Tata rias wajah panggung

Menurut, Nelly Hakim dkk (1985: 139-140) rias wajah panggung adalah rias wajah malam hari dengan tekanan efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju kepada wajah. Tata rias wajah panggung juga dapat diartikan sebagai *make up* yang dapat menunjang penampilan seseorang diatas panggung dan menunjukkan lakon yang dibawakan. Corak rias wajah panggung tergantung pada jarak antara penonton dan pentas makin jauh jarak ini makin tebal pula rias wajahnya, makin kasar garis-garis wajah dan makin nyata kontras

antara berbagai warna yang dipakai. Sebaliknya makin dekat jarak antara penonton dan pentas, makin tipis dan halus hasil riasannya. Secara garis besar teknik yang digunakan dalam pengaplikasian *make up* adalah dimulai dengan memakai alas bedak yang sangat menutup dan mengenakan warna yang dapat membuat wajah menjadi cerah. Alas bedak yang digunakan harus alas bedak yang tahan air (*waterproof*) agar riasan wajah tidak lekas terhapus oleh keringat. Selanjutnya ialah mengoreksi bagian-bagian wajah yaitu, hidung, mata, alis, bulu mata dan bibir. Bayangan mata, sipat mata alis, bayangan hidung, pemerah pipi, dan pemerah bibir yang dikenakan harus membuat garis-garis kasar dan tebal agar terlihat warna yang kontras. Pemakaian bulu mata palsu dalam tata rias wajah panggung sangat disarankan. Kecenderungan menjadi datarnya wajah karena alas bedak yang tebal, perlu diimbangi dengan penciptaan tekstur wajah yang nyata dengan menggunakan warna-warna cerah (*tints*) untuk bagian yang sempit dan perlu ditonjolkan sementara itu warna-warna yang gelap (*shades*) digunakan untuk daerah yang sempit. Tindakan akhir yang harus diperhatikan dalam tata rias wajah panggung adalah mengoreksi, memperbaiki dan menambah bedak sambil menekan-nekan dengan *spons* atau kapas lembab agar tidak terlihat mengkilat karena keringat.

5. Tata rias wajah fantasi

Rias fantasi adalah riasan yang menampilkan kemahiran perias untuk menghasilkan suatu perwujudan tertentu. Untuk riasan fantasi dapat menggunakan warna yang bervariasi atau beragam. Rias fantasi tidak memiliki batasan namun memiliki suatu presentasi bagi perias untuk mewujudkan suatu hasil wujud fantasi yang dimiliki agar menjadi suatu kreasi yang dapat diperlihatkan. Yang paling utama dan dibutuhkan dalam rias wajah fantasi adalah keaslian dan kreatifitas periasnya.

Rias wajah fantasi adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang di angan angankan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya. Rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan berupa, tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah, melukis di badan, menata rambut busana dan kelengkapannya. Misalnya wujud seorang ratu yang cantik, putri bunga, putri dewi laut, putri duyung atau yang lainnya.
(http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias_wajah_fantasi_bella.pdf)

6. Peralatan, lenan dan kosmetik

a. Alat dan lenan

1) Kuas cat

2) Mangkok

3) Kuas set

4) Spon

b. Kosmetik

1) *Cream bodypainting*

2) *Eye liner*

3) *Eye make up remover*

4) *Baby oil*

5) Sinwit

E. Penataan Rambut

1. Pengertian penataan rambut

Penataan rambut adalah dasar dari pratata (*setting*) rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku (Endang Bariqina dan Zahida Ideawati, 2001: 105).

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dibedakan menjadi dua arti. Penataan dalam arti yang luas dan arti yang sempit.

a. Penataan dalam Arti Sempit

Penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa pentisiran,

penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun keseluruhan.

b. Penataan dalam Arti Luas

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan yang dimaksud adalah berbagai proses seperti penyampoan, pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pengelurusan, pratata, dan penataan itu sendiri. (H. I. Ruswoto, 1999: 139)

2. Jenis-jenis penataan rambut

Pada dasarnya penataan rambut terdiri dari bermacam-macam yang dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu:

- a. Penataan rambut pendek
- b. Penataan rambut panjang
- c. Penyasakan rambut (*backcombing*)

Sementara itu seiring perkembangan jaman mode penataan rambut terus berubah dan pada prinsipnya tidak akan menyimpang dari 5 pola pokok penatan rambut sebagai berikut:

a. Penataan Simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak jaman Mesir Purba dan terutama oleh bangsa

Yunani. Kegemaran terhadap sesuatu yang simetris dapat dimengerti jika kita ingat bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias, dan makhluk lain isi bumi diberi unsur-unsur keindahan yang serba simetris pola maupun letaknya. (H. I. Ruswoto, 1999: 143)

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan member kesan dinamis bagi suatu disain tata rambut. Penataan asimetris akan menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan yang kemudian lahir impresi akan adanya gerak yang cenderung pada dicapainya suatu keseimbangan. Selain efek dinamis, penataan asimetris juga banyak digunakan untuk mendramatisir ekspresi wajah model, dan untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak simetris. (H. I. Ruswoto, 1999: 143)

c. Penataan Puncak (*Top Mesh*)

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun. Pola penataan puncak selain digunakan untuk penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah, dan leher, juga mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan. (H. I. Ruswoto, 1999: 144)

d. Penataan Belakang (*Back Mesh*)

Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut bagian mahkota atau bagian belakang kepala. Penataan

belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang. Sebagian besar sanggul-sanggul Indonesia dibuat dengan pola penataan belakang. Kesan yang ditimbulkan adalah feminim dan anggun. (H. I. Ruswoto, 1999: 145)

e. Penataan Depan (*Front Mesh*)

Penataan depan menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan ini belum pernah dikemukakan dalam literatur tentang penataan rambut. Namun perkembangan model tata rambut khususnya menjelang tahun-tahun terakhir 1980 banyak mengetengahkan penataan di daerah dahi dan hasilnya tidak kalah indahnya. Pola penataan depan memberi kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. (H. I. Ruswoto, 1999: 145)

f. Penataan bebas

Penataan bebas atau *free style* dalam kategori ini merupakan penataan yang paling umum dan yang paling banyak dilakukan, khususnya dalam arena perlombaan. Penataan ini tidak pernah dibatasi oleh ketentuan apapun, kecuali oleh keterampilan seseorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang ingin dilihat.

Penataan bebas cenderung menjadi semakin besar dan rumitnya sehingga sering kali model yang bersangkutan tidak menjadi lebih cantik oleh penata rambutnya

3. Aplikasi penataan rambut

Salah satu jenis penataan rambut adalah penataan rambut panjang yang dapat dilakukan dengan jalan menyanggul, baik dengan *hair piece* , rambut cemara, maupun menyanggul dengan rambut asli sendiri. Selain itu terdapat juga jenis penataan lain yang disebut dengan *half wig*. *Half wig* adalah rambut tambahan yang bisa dipasang dan dilepas dengan bentuk setengah kepala. Jadi bentuk dasar (*kop*) juga setengah kepala.

F. Body Painting

1. Pengertian *Body Painting*

Menurut Puspita Martha International Beauty School (2009:75) *body painting* atau seni lukis tubuh adalah sebuah media lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* berasal dari bahas Inggris yaitu *body* “tubuh” dan *painting* adalah “melukis / menggambar”, maka dapat disimpulkan bahwa *body painting* adalah seni melukis pada tubuh. *Body painting* cenderung lebih erat kaitannya dengan sebuah seni

http://trueaein.multiply.com/journal/item/13/tatoo_dan_body_painting?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem

2. Jenis-jenis *Body Painting*

Terdapat 2 jenis *body painting* yaitu *body painting* permanen dan tidak permanent. *Body painting* yang permanent biasa dikenal dengan tato, sedangkan yang tidak permanent dipergunakan untuk

kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pagelaran, sandiwara teatrikal, atau *fashion show* menjadi lebih semarak dan hidup Puspita Martha (2009:75).

3. Aplikasi *Body Painting*

Body painting yang akan digunakan oleh Jin dalam pagelaran *Fairy Tales Of Fantasy* adalah *body painting* dengan jenis yang tidak permanent. Motif *body painting* yang digunakan adalah asap atau gumpalan awan. Cara pengaplikasian *body painting* ini yaitu dengan mendesain dan menyediakan warna yang sesuai dengan desain yang ada.

G. Kostum dan Aksesoris

1. Pengertian kostum

Kostum identik dengan pakaian kebesaran, pakain sandiwara” (Kamus Ilmiah Populer: 1994). Kostum adalah pakaian dengan gaya khas tertentu yang menggambarkan sebuah tokoh peran. Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 78) tata busana atau kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung untuk keperluan suatu pertunjukan.

2. Jenis-jenis kostum

- a. Kostum historis, yaitu kostum yang yang disesuaikan dengan periode spesifik dalam sejarah.

- b. Kostum modern, yaitu kostum yang dipakai oleh masyarakat masa kini.
- c. Kostum nasional, yaitu kostum-kostum daerah.
- d. Kostum tradisional, yaitu kostum yang disesuaikan dengan karakter spesifik secara simbolis dan dengan distilir.

3. Bagian-bagian kostum

- a. Pakaian dasar, pakaian dasar ini kelihatan atau tidak merupakan bagian kostum yang berperan memberikan latar belakang pada kostum.
- b. Pakaian kaki (sepatu), *style* dari sepatu disamping memberikan efek visual bagi penonton juga dapat mempengaruhi cara berjalan.
- c. Pakaian tubuh (*body*), harus sesuai dengan lakon dan sesuai pula dengan usia, watak, status sosial, keadaan emosi, dan sebagainya.
- d. Pakaian kepala (*headdress*), dapat berupa mahkota, topi, gaya rambut sanggul, gelung, *wig*, topeng, dan sebagainya.

4. Sumber ide kostum

Kostum yang digunakan adalah kostum yang dapat memberi kesan nyaman dan santai bagi sipemakai (Jin). Desain yang ingin diwujudkan untuk kostum Jin ini adalah sebuah rompi dan celana pendek ditambah selendang dan ditempelkan bersamaan dengan celana. Dengan desain yang seperti ini maka Jin akan meras nyaman dan bebas untuk bergerak.

5. Pengertian aksesoris

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 79), aksesoris adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam *acting*. Kostum pelengkap yang dapat memberikan efek dekoratif, efek watak, atau tujuan lain yang belum dicapai dalam kostum yang lain, misalnya jenggot, kumis palsu, kaus tangan, hiasan permata, kacamata hitam dompet, ikat pinggang besar, tongkat dan sebagainya Herman J Waluyo (2006: 142).

6. Sumber ide aksesoris

Sumber ide aksesoris ini timbul dengan melihat kegagahan yang akan ditampilkan diatas panggung. Dengan menggunakan aksesoris yang sudah disesainkan ini, maka tokoh akan memiliki karakter yang natural. Nilai natural ini dipandang dengan melihat aksesoris yang digunakan diantaranya anting bulat besar, kalung bulat besar, cincin yang megah dan gelang yang menyerupai gelang seorang prajurit. Selain itu warna yang digunakan untuk aksesoris ini seragam yaitu warna silver.

H. Pergelaran

1. Pengertian pertunjukan

Pertunjukan adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian, atau pertunjukan adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (apresian) dan penikmat seni (apresiator). Dalam arti bahwa, para seniman menciptakan karya seni

bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi

<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20111127040107AA1Zn2E> .

2. Tema pertunjukan

Menurut Herman J Waluyo (2006:24) tema dalam suatu pertunjukan merupakan suatu gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema sangat berhubungan dengan premis dari drama tersebut maka berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang.

3. Panggung

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:1-26), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung prosenium, panggung portable dan juga dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka

atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam.

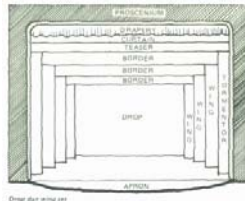
a. Panggung Prosenium atau Panggung Pigura

Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium bisa berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung prosenium (*Proscenium Arch*).

Panggung prosenium dibuat untuk membatasi daerah pemeranan dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah maka keadaan pentas prosenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.

Dengan kesadaran bahwa penonton yang datang hanya bermaksud untuk menonton pertunjukan, oleh karena itu harus dihindarkan sejauh mungkin apa yang nampak dalam pentas prosenium yang sifatnya bukan pertunjukan. Maka dipasanglah layar-layar (*curtain*) dan sebang-sebang (*Side wing*). Maksudnya agar segala persiapan pertunjukan dibelakang pentas yang sifatnya

bukan pertunjukan tidak dilihat oleh penonton. Pentas prosenium tidak seakrab pentas arena, karena memang ada kesengajaan atau kesadaran membuat pertunjukan dengan ukuran-ukuran tertentu. Ukuran-ukuran atau nilai-nilai tertentu dari pertunjukan itu kemudian menjadi konvensi. Maka dari itu pertunjukan yang melakukan konvensi demikian disebut dengan pertunjukan konvensional.



Gambar 3. Denah Panggung Prosenium
(Sumber: www.googleimage.com)

b. Panggung Portable

Panggung portable yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (podium, *platform*) yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat. Adegan-adegan dapat diakhiri dengan mematikan lampu (*black out*) sebagai pengganti layar depan. Dengan kata lain bahwa panggung portable yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen.



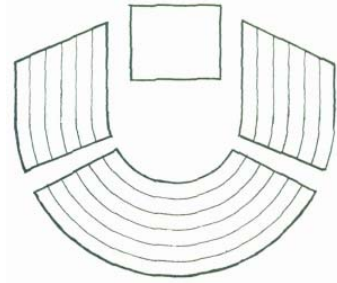
Gambar 4. Panggung Portable
(Sumber: www.google.image.com)

c. Panggung arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga (peninggi) ditempatkan di belakang masing-masing deret kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai pengganti layar pada akhir pertunjukan atau pergantian babak dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*). Perlengkapan tata lampu dapat dibuatkan tiang-tiang tersendiri dan penempatannya harus tidak mengganggu pandangan penonton.

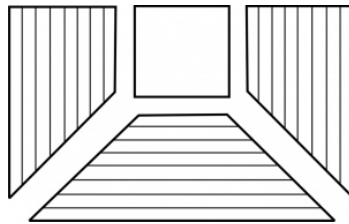
Berbagai ragam bentuk panggung arena adalah sebagai berikut :

- 1) Panggung arena tapal kuda adalah panggung dimana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.



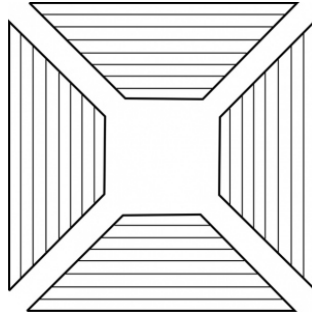
Gambar 5. Panggung Arena Tapal Kuda
(Sumber: www.google.image.com)

- 2) Panggung arena $\frac{3}{4}$, berarti $\frac{3}{4}$ dari panggung masuk ke arah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena $\frac{3}{4}$ biasanya berupa pentas arena bentuk U.

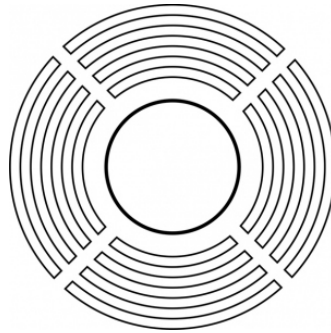


Gambar 6. Panggung Arena Bentuk U
(Sumber: www.google.image.com)

- 3) Panggung arena penuh yaitu dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala sudut atau arah dan arena permainan berada di tengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.



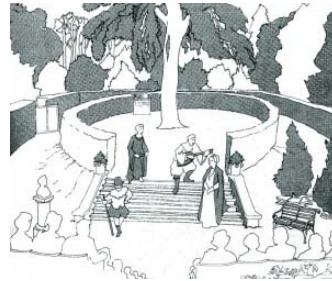
Gambar 7. Panggung Arena Bujur Sangkar
(Sumber: www.google.image.com)



Gambar 8. Panggung Arena Bentuk Lingkaran
(Sumber: www.google.image.com)

d. Panggung terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka. Pentas dapat dibuat di beranda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut. Panggung terbuka permanen (*open air stage*) yang cukup populer di Indonesia antara lain adalah panggung terbuka di Candi Prambanan.



Gambar 9. Panggung Terbuka
(Sumber: www.google.image.com)

e. Panggung Kereta

Panggung kereta disebut juga dengan panggung keliling dan digunakan untuk mempertunjukkan karya-karya teater dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat di atas kereta. Perkembangan sekarang panggung tidak dibuat di atas kereta tetapi dibuat diatas mobil trailer yang dilengkapi menurut kebutuhan dan perlengkapan tata cahaya yang sesuai dengan kebutuhan pentas. Jadi kelompok kesenian dapat mementaskan karyanya dari satu tempat ke tempat lain tanpa harus memikirkan gedung pertunjukan tetapi hanya mencari tanah yang agak lapang untuk memarkir kereta dan penonton bebas untuk menonton.

4. Tata cahaya

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:27-35), pencahayaan seni pertunjukkan berasal dari dua sumber yang berbeda yakni berasal dari alam dan berasal dari buatan manusia. Pencahayaan yang dari alam seperti sinar matahari, dan rembulan. Pencahayaan yang berasal dari

manusia seperti api unggun, obor, lilin. Namun tidak seluruh pencahayaan tersebut dapat digunakan dalam pentas maupun pertunjukkan.

Cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Dalam pertunjukan era primitif manusia hanya menggunakan cahaya matahari, bulan atau api untuk menerangi. Sejak ditemukannya lampu penerangan manusia menciptakan modifikasi dan menemukan hal-hal baru yang dapat digunakan untuk menerangi panggung pertunjukan. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya. Pengetahuan dasar ini selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik pertunjukan.

a. Pengertian tata cahaya

Tata cahaya adalah segala perlengkapan mengenai lampu, baik secara tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam sebuah seni pertunjukkan.

b. Fungsi tata cahaya

1) Mengadakan Pilihan Bagi Segala Hal Yang Diperlihatkan

Hal yang sangat penting bagi cahaya lampu adalah dapat berperan di atas panggung untuk membiarkan penonton

dapat melihat dengan enak dan jelas. Apa yang terlihat akan bergantung pada sejumlah penerangan, ukuran objek yang tersorot cahaya, sejumlah cahaya pantulan objek, kontrasnya dengan latar belakang, dan jarak objek dan pengamatnya.

2) Mengungkapkan Bentuk

Jika sebuah pementasan lakon disoroti dengan cahaya lampu biasa, maka para pemeran, dan peralatan (property), dan semua bagian dari skeneri akan nampak datar atau *flat*, tidak menarik. Di sini tidak nampak sinar tajam (*high-light*), tidak ada bayangan, dan monoton. Agar objek yang terkena cahaya nampak dengan bentuk yang wajar, maka penyebaran sinar harus memiliki tinggi-rendah derajat pencahayaan yang memberikan keanekaragaman hasil perbedaan tinggi-rendahnya derajat pencahayaan itu.

Pengungkapan bentuk pada hakikatnya disempurnakan oleh pencahayaan. Sudut datang cahaya dan arah cahaya lampu khusus, harus diramu bersama dengan hati-hati sehingga menghasilkan pencahayaan yang seimbang hingga ada pembeda antara keremangan dan bayangan. Kontras dan keanekaragaman warna juga merupakan bagian-bagian yang harus dapat dibedakan sehingga dapat memikat perhatian penonton.

3) Membuat Gambar Wajar

Di dalam fungsi ini, juga termasuk cahaya lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya wajar yang memberi petunjuk terhadap waktu sehari-hari, waktu setempat, dan musim.

4) Membuat Komposisi

Membuat komposisi dengan cahaya adalah sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan. Hal ini terkait dengan kebutuhan skeneri, objek mana yang harus disorot dengan intensitas yang rendah/tinggi hingga berkomposisi bagus, pola-pola bayangan juga harus diperhatikan.

5) Menciptakan Suasana (Hati/Jiwa)

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk adanya perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh pemeran dengan didukung oleh cahaya.

c. Tujuan tata cahaya

1) Menerangi

Lampu digunakan sekedar untuk memberikan penerangan dan melenyapkan gelap. Penerangan ini bersifat umum dan dapat menerangi seluruh bagian panggung dengan rata.

2) Menyinari

Tata cahaya digunakan untuk menerangi daerah permainan atau objek tertentu sehingga dapat memberikan efek dramatik. Penyinaran ini merupakan jenis penyinaran yang bersifat khusus. Dengan penerangan ini suatu daerah tertentu akan nampak lebih dominan sehingga situasi drama tampak lebih kuat.

d. Unsur-unsur dalam *lighting*.

Dalam tata cahaya ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan, antara lain :

- 1) Tersedianya peralatan dan perlengkapan. Yaitu tersedianya cukup lampu, kabel, *holder* dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan *lighting* dan listrik. Tidak ada *standard* yang pasti seberapa banyak perlengkapan tersebut, semuanya bergantung dari kebutuhan naskah yang akan dipentaskan.
- 2) Tata letak dan titik fokus. Tata letak adalah penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah daerah jatuhnya cahaya. Pada umumnya, penempatan lampu dalam pementasan adalah di atas dan dari arah depan panggung, sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung. Dalam teorinya, sudut penempatan dan titik fokus yang paling efektif adalah 45° di atas panggung. Namun semuanya itu sekali lagi bergantung dari kebutuhan naskah. Teori lain mengatakan idealnya, *lighting* dalam sebuah

pementasan (apapun jenis pementasan itu) tatacahaya harus menerangi setiap bagian dari panggung, yaitu dari arah depan, dan belakang, atas dan bawah, kiri dan kanan, serta bagian tengah.

- 3) Keseimbangan warna. Maksudnya adalah keserasian penggunaan warna cahaya yang dibutuhkan. Hal ini berarti, *lightingman* harus memiliki pengetahuan tentang warna.
- 4) Penguasaan alat dan perlengkapan. Artinya *lightingman* harus memiliki pemahaman mengenai sifat karakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya. Tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik, maka anda harus berhati-hati jika sedang bertugas menjadi *light setter* atau penata cahaya.
- 5) Pemahaman naskah. Artinya *lightingman* harus paham mengenai naskah yang akan dipentaskan. Selain itu, juga harus memahami maksud dan jalan pikiran sutradara sebagai ‘penguasa tertinggi’ dalam pementasan.

e. Alat-alat yang digunakan

- 1) Lampu: sumber cahaya. Ada beberapa macam, contohnya:

- a) PAR 64 (*Parabolic Aluminized Reflector 64*)

Lampu par berisi bohlam PAR 64 dengan kapasitas 1000 Watt. Bohlam PAR sendiri terdiri dari 3 (tiga) macam, yaitu CP 60 (very narrow spot), CP 61 (medium/narrow spot), dan CP 62 (flood). Penggunaan

macam bohlam PAR ini biasanya ditentukan dari posisi peletakan dan keperluan dari acara tersebut. Terbuat dari aluminium. Terdiri dari 2 warna, yaitu hitam dan silver. Dilengkapi dengan filter frame. Biasanya disertakan juga warna dari filter tersebut



Gambar 10: PAR 64
(Sumber: www.google.image.com)

b) *Flood halogen/CYC*

Lampu flood halogen berisi bohlam *halogen* dengan kapasitas 1000 Watt . Biasanya digunakan untuk menerangi area panggung atau area audience.



Gambar 11: *Flood Halogen/CYC*
(Sumber: www.google.image.com)

c) *Fresnel*

Lampu *fresnel* berisi bohlam *fresnel* dengan kapasitas 1000 Watt atau 2000 Watt. Penggunaan lampu jenis ini sebagai lampu netral dan biasanya dipakai untuk keperluan studio TV, yang membutuhkan kejernihan hasil gambar yang dihasilkan oleh kamera video.

- 2) *Holder*: dudukan lampu.
- 3) Kabel: penghantar listrik.
- 4) *Dimmer*: piranti untuk mengatur intensitas cahaya.
- 5) *Main light*: cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.
- 6) *Foot light*: lampu untuk menerangi bagian bawah panggung.
- 7) *Wing light*: lampu untuk menerangi bagian sisi panggung.
- 8) *Front light*: lampu untuk menerangi panggung dari arah depan.
- 9) *Back light*: lampu untuk menerangi bagian belakang panggung, biasanya ditempatkan di panggung bagian belakang.
- 10) *Silouet light*: lampu untuk membentuk siluet pada *backdrop*.
- 11) *Upper light*: lampu untuk menerang bagian tengah panggung, biasanya ditempatkan tepat di atas panggung.
- 12) *Tools*: peralatan pendukung tata cahaya, misalnya *circuit breaker* (sekring), tang, gunting, isolator, solder, palu, tespen, *cutter*, *avometer*, saklar, *stopcontact*, jumper, dll.
- 13) *Seri light*, lampu yang diinstalasi secara seri atau sendiri-sendiri. (1 *channel* 1 lampu)
- 14) *Paralel light*, lampu yang diinstalasi secara paralel (1 *channel* beberapa lampu).
- 15) *Effect lights*

Peralatan ini dikendalikan secara otomatis melalui komputer atau *lighting console*.

a) *Scanners*

Bergerak vertical: $\pm 230^\circ$, horisontal: $\pm 75^\circ$. Alat ini mempunyai gerakan yang cepat karena reflektor berupa cermin dan sekaligus memiliki kelemahan yaitu jangkauan area yang terbatas



Gambar 12: *Scanners*

(Sumber: www.google.image.com)

b) *Moving lights*

Bergerak vertikal: $\pm 540^\circ$, horisontal: $\pm 267^\circ$. Lampu jenis ini terdiri dari 2 (dua) jenis yaitu *moving light wash* dan *moving light profile/spot*. Perbedaan kedua jenis ini terletak pada gobo. Memiliki beberapa fasilitas yang lebih lengkap daripada *scanner*, misal pada fungsi iris, *zoom* atau *frost*. Gerakan alat ini relatif lebih lambat daripada *scanner* tetapi memiliki jangkauan area yang lebih luas.



Gambar13: *Moving Lights*
(Sumber: www.google.image.com)

2) *Smoke machine*

Efek asap yang dipergunakan untuk memperjelas garis-garis sinar yang dipancarkan oleh lampu PAR dan lampu efek. Dapat dikendalikan secara otomatis melalui program komputer atau *lighting console*, atau manual.



Gambar14: *Smoke machine*
(Sumber: www.google.image.com)

3) *Follow spot*

Alat ini dipergunakan untuk menyorot penampil yang ada dipanggung yang menjadi sorotan utama, seperti MC, bintang tamu atau seseorang yang spesial dalam acara tersebut. Kapasitas bohlam beragam, mulai dari 575 Watt hingga 5000 Watt. Demikian juga dengan jenis bohlam. Dikendalikan secara manual.



Gambar15: *Follow Spot*
(Sumber: www.google.image.com)

4) *City Light Color/Wash*

Salah satu peralatan yang cukup sering dipergunakan adalah *city light color/wash*. Dipakai untuk membuat nuansa warna pada suatu area acara. Sering difungsikan sebagai alternatif pengganti lampu PAR. Kapasitas bohlam 2500 Watt. Dikendalikan secara otomatis melalui komputer atau *lighting console*.



Gambar16: *City Light Color/Wash*
(Sumber: www.google.image.com)

5. Penataan musik

Musik dalam suatu pagelaran mempunyai kedudukan yang penting karena penonton akan mudah untuk membayangkan atau mempengaruhi imajinasinya. Musik yang baik dan tepat bisa membantu artis atau aktor membawakan warna dan emosi peran dalam adegan. Musik juga dapat dipakai sebagai awal dan penutup

adegan atau sebagai jembatan antara adegan yang satu dengan adegan yang lain.

Musik yang mendukung pemantasan dalam pertunjukan pagelaran baik yang bersifat intruman maupun lagu, yang menghidupkan suasana di beberapa adegan dan babak dalam suatu pertunjukan. Musik teater terdiri dari :

a. Musik pembuka

Merupakan musik di awal pertunjukan teater. Berfungsi untuk merangsang imajinasi penonton dalam memberikan sedikit gambaran tentang pertunjukan teater yang akan di sajikan, atau bisa juga untuk pengkondisian penonton.

b. Musik pengiring

Merupakan musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan di beberapa adegan pertunjukan teater atau perpindahan adegan/ *setting*. Berfungsi untuk memberikan sentuhan indah dan manis agar ritme permainan seimbang dengan porsi permainan per adegan (tidak semua adegan di beri musik hanya poin-poin adegan tertentu yang dirasa perlu karena dapat merusak keseimbangan pertunjukan), seperti susana , lampu, seting , kostum, mimik ekspresi, properti.

c. Musik suasana

Musik yang menghidupkan irama permainan serta suasana dalam pertunjukan teater baik senang maupun gembira, sedih,

tragis, romantis, dan lain-lain. Berfungsi untuk memberikan roh permainan yang menarik, indah, dan terlihat jelas antara klimaks dan anti klimaksnya.

d. Musik penutup

Musik terakhir dalam dalam pementasan teater. Berfungsi untuk memberikan kesan dan pesan dari pertunjukan teater yang disajikan baik yang bersifat baik, buruk, gembira, sedih, sebagai pelajaran dan cermin moral penikmat seni teater.

e. Mikrofon

Mikrofon adalah alat teknik yang berguna untuk memperbesar volume suara, bunyi, efek bunyi dan musik. Dalam teater mikrofon bisa sangat membantu tetapi juga sering membuat repot, karena masih banyak peristiwa kesalahan teknis tata letak mikrofon, kurang tahu cara mempergunakannya dan kurang tahu jenis dan fungsinya. Ini ada sebagian dari jenis mikrofon dan tata letaknya.

- 1) *Mikrofon omni* atau *nondirectional*, dapat dipergunakan dari segala penjuru dan hasilnya sama.
- 2) *Mikrofon Bidirectional*, baik digunakan dari arah depan dan belakang.
- 3) Mikrofon *Unidirectional*, baik digunakan dari arah depan saja.

- 4) Mikrofon meja dan atau lantai, bentuknya kecil khususnya ditempatkan pada meja atau lantai.
- 5) Mikrofon lapel, dikaitkan pada baju atau dikalungkan dileher sehingga tidak mudah terlihat oleh penonton.
- 6) Mikrofon Boom, dilengkapi dengan batang panjang sehingga bisa diatur mendekat atau menjauh dari actor.

<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/26/tata-bunyi/>

6 Manajemen pertunjukan

a. Pengertian manajemen

Manajemen adalah suatu proses atau kerangka kerja, yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok orang-orang ke arah tujuan-tujuan organisasional atau maksud-maksud yang nyata. Selain itu manajemen juga dapat diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan maupun seni. Seni adalah suatu pengetahuan bagaimana mencapai hasil yang diinginkan atau dalam kata lain seni adalah kecakapan yang diperoleh dari pengalaman, pengamatan dan pelajaran serta kemampuan untuk menggunakan pengetahuan manajemen.

<http://www.scribd.com/doc/4994224/pengertian-manajemen>.

b. Panitia pertunjukan

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986: 35) panitia pertunjukan terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas,

bendahara, penanggung jawab peragawati dan ruang rias serta penanggung jawab ruangan. Adapun tugasnya antara lain :

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pagelaran .
- 2) Wakil ketua panitia yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pagelaran.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukan uang yang berhubungan dengan pagelaran.
- 5) *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pagelaran. Biasanya menerangkan sebagai *Master of Ceremony (MC)*.
- 6) Penanggung jawab *talent* dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan *talent*.
- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pagelaran seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi, dan lain-lain.